

TOELATING DIGITAL MEDIA HKU

JOEP CUYPERS

introdunctie

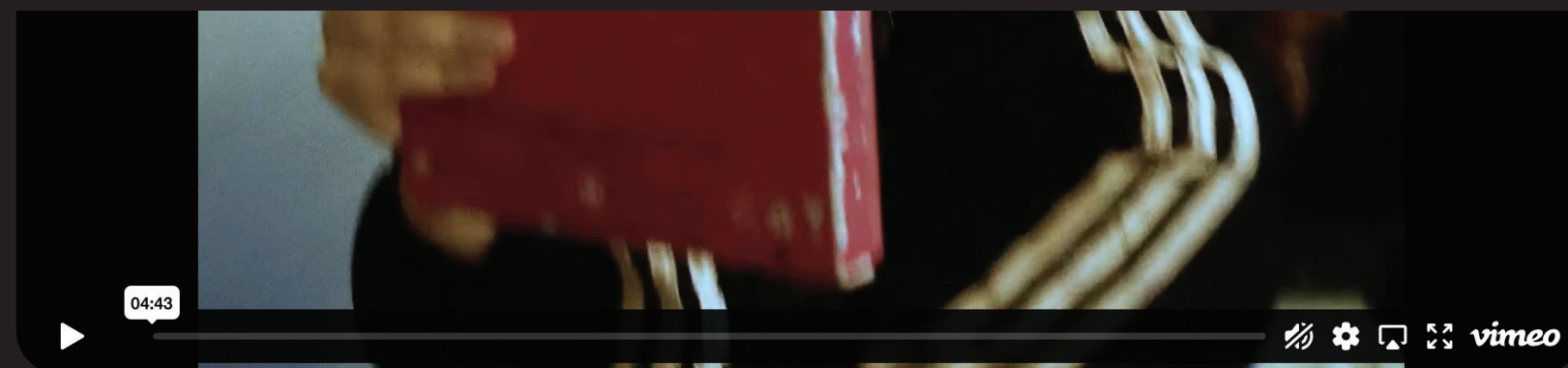
Jongeren gaan tegenwoordig minder vaak uit, terwijl het nachtleven een belangrijk onderdeel van de jongerencultuur blijft. Dat riep bij mij de vraag op hoe jongeren het huidige uitgaansleven ervaren en welke behoeften zij daarin hebben.

Om dit te onderzoeken sprak ik drie jonge vrouwen die onderweg waren naar een avond uit. De interviews vormden het startpunt van mijn onderzoek naar een ontwerpvraag en een mogelijke oplossing.





KLIK OM TE BEKIJKEN



conclusie

Uit de interviews blijkt dat uitgaan voor deze jongeren draait om meer dan alleen feesten. Ze zoeken vooral nieuwe ontmoetingen, sociale verbinding en het gevoel ergens bij te horen.

Tegelijkertijd ervaren zij drempels zoals hoge kosten, een gebrek aan passende locaties en gevoelens van onveiligheid. Hierdoor ontstaat de behoefte aan een toegankelijker omgeving waarin community centraal staat.

Hoe kan het nachtleven voor jongeren meer ruimte bieden voor het ontstaan van
communities?

brainstorm

- APP voor communities
- Matches voor evenementen
- Fysieke ontmoetingsruimte
- Community membership kaart
- Event discovery tool
- Rookruimte alternatief
- Object dat zorgt voor interactie

bestaande concepten

Meetup
Running clubs
Buurthuizen
Dinner Clubs
Speeddating
Rookruimtes

Succesvolle sociale omgevingen hebben één overeenkomst: mensen komen samen vanuit een gedeelde activiteit of interesse. Juist die gedeelde context maakt het makkelijker om contact te leggen.

Ook de rookruimte vervult binnen het nachtleven vaak zo'n functie. Niet door het roken, maar doordat mensen er tijdelijk uit hun vaste groep stappen en spontaan met elkaar in gesprek raken.

vervolg onderzoek

De interviews lieten zien dat jongeren vooral behoefte hebben aan sociale verbinding. Tegelijkertijd ervaren zij dat veel uitgaansgelegenheden steeds commerciëler worden.

Opvallend was de wens naar een plek waar je spontaan binnenloopt, bekenden tegenkomt en nieuwe mensen leert kennen. Dat bracht mij bij de traditionele kroeg.

Daarom onderzocht ik welke eigenschappen deze plek tot een succesvolle ontmoetingsplek maakten.



waarom werken kroegen?

Als je kijkt naar waarom kroegen tientallen jaren hebben gewerkt als sociale ontmoetingsplek, dan zie je eigenlijk steeds dezelfde eigenschappen terug:

Lage drempel

Je hoeft geen ticket te kopen.

Je hoeft niet van tevoren te plannen.

Je kunt spontaan binnenlopen.

Vaste gezichten

Mensen komen regelmatig terug.

Daardoor ontstaan herkenning en vertrouwdheid.

Gesprek staat centraal

In een kroeg kun je elkaar verstaan.

De ruimte is ingericht op praten, niet alleen op consumeren of entertainment.

Je kunt alleen komen

Naar een club ga je vaak met een groep.

Naar een kroeg kun je prima alleen gaan en toch mensen ontmoeten.

Gedeelde plek

De kroeg fungeert als een soort huiskamer van een buurt, dorp of gemeenschap.

Geen prestatiedruk

Je hoeft er niet goed uit te zien.

Je hoeft niet de hele avond te dansen.

Regelmaat

Elke vrijdag.

Elke zaterdag.

Dezelfde plek.

Daardoor bouw je langzaam relaties op.

Traditionele kroegen functioneren als ontmoetingsplek doordat ze laagdrempelig, vertrouwd en toegankelijk zijn. Niet het evenement staat centraal, maar de mensen. Juist daardoor ontstaat een gevoel van gemeenschap.

conceptontwikkeling

Uit de interviews bleek dat jongeren tijdens het uitgaan vooral op zoek zijn naar verbinding, nieuwe ontmoetingen en een gevoel van community. Om beter te begrijpen hoe zulke sociale verbindingen ontstaan, onderzocht ik verschillende plekken waar mensen elkaar op een natuurlijke manier ontmoeten.

Tijdens dit onderzoek kwam ik uit bij de traditionele kroeg. Niet vanwege het drinken, maar vanwege de sociale functie die deze plekken jarenlang hebben vervuld. Kroegen waren laagdrempelige ontmoetingsplekken waar mensen spontaan samenkwamen, bekenden tegenkwamen en onderdeel werden van een gemeenschap.

Mijn eerste concept was daarom een moderne stamkroeg voor jongeren. Een plek die de sociale kwaliteiten van de traditionele kroeg combineert met de behoeften van een nieuwe generatie.

Tijdens het verder uitwerken van dit concept realiseerde ik mij echter dat het niet zozeer om de kroeg zelf ging, maar om het gevoel van verbondenheid dat deze plek wist te creëren. Hierdoor ontstond een nieuwe vraag: waarom zouden jongeren naar deze ontmoetingsplek moeten komen, als de ontmoetingsplek ook naar hen toe kan gaan?

Dit leidde tot mijn uiteindelijke concept: een mobiele ontmoetingsplek die tijdelijk verschijnt op locaties waar jongeren al aanwezig zijn, zoals parken, pleinen en campussen. Door de drempel om deel te nemen zo laag mogelijk te houden ontstaat een open en toegankelijke omgeving waar spontane ontmoetingen, activiteiten en communityvorming centraal staan.

eigenschappen

Community

- * Gezamenlijke tafels
- * Community-events
- * Workshops
- * Jong publiek
- * Spontane ontmoetingen

Sfeer

- * Buiten
- * Open
- * Uitnodigend
- * Parkfeest-sfeer
- * Blockparty-gevoel
- * Staand ontworpen

Toegankelijkheid

- * Gratis entree
- * Goedkope drankjes
- * Open karakter
- * Laagdrempelig

Programma

- * Wisselende muziekgenres
- * DJ's
- * Workshops
- * Lokale activiteiten

Vormgeving

- * Moderne branding
- * Mobiele opstelling
- * Flexibele inrichting

waarom werkt mijn concept

Jongeren zoeken niet zozeer een nieuwe uitgaansplek, maar een omgeving waarin het makkelijker wordt om nieuwe mensen te ontmoeten.

Daarom verplaatst mijn concept de ontmoetingsplek naar locaties waar jongeren al komen. Door de lage drempel voelt het vanzelfsprekend om aan te sluiten.

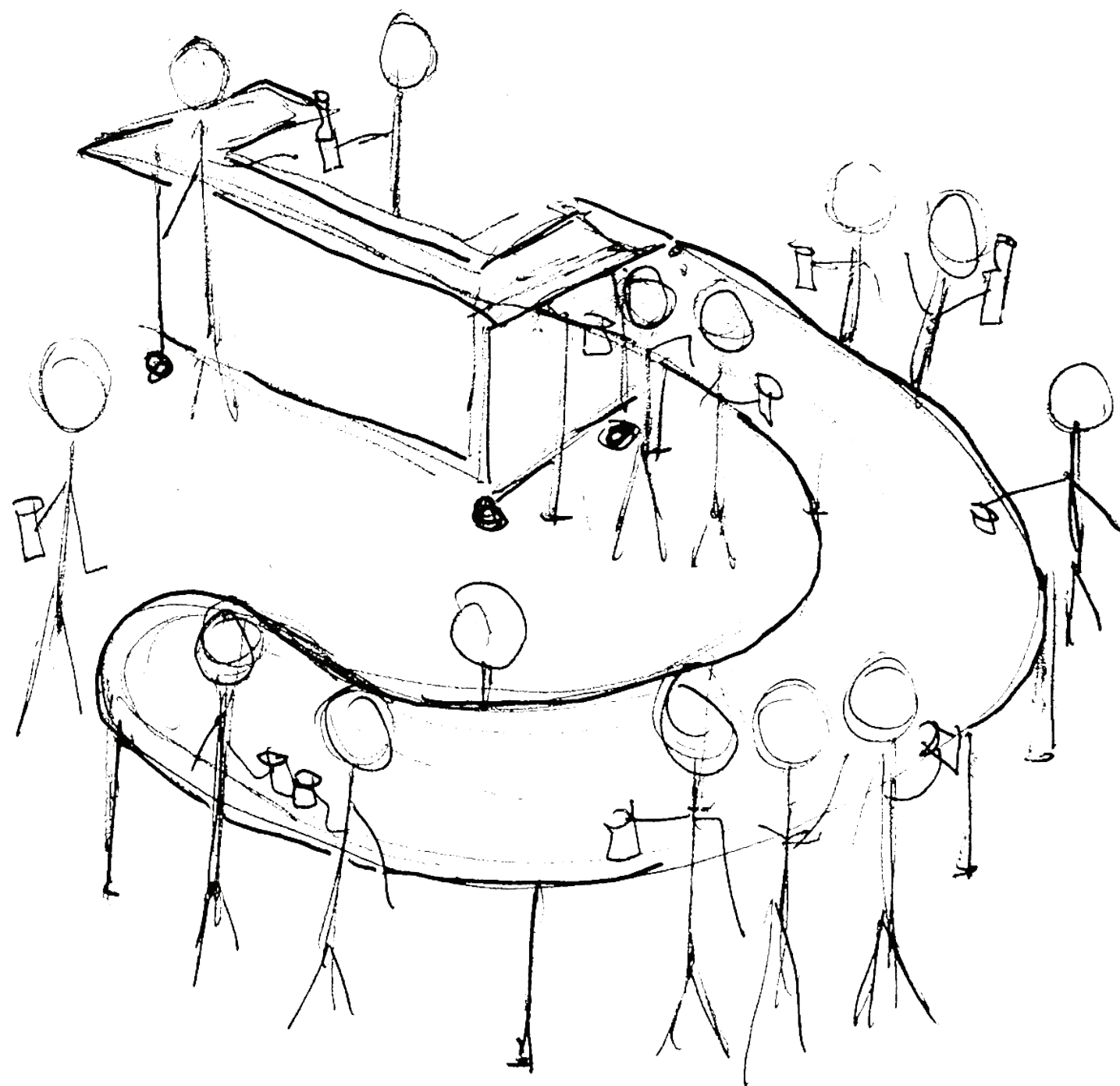
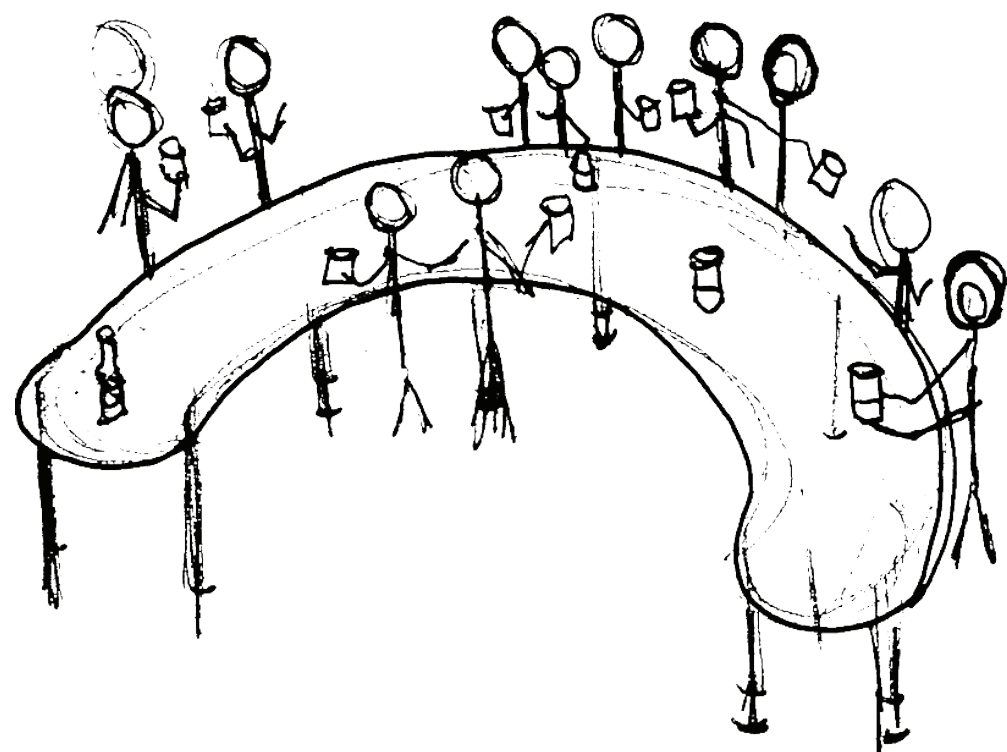
De inrichting stimuleert ontmoeting. Gezamenlijke tafels, open ruimtes en gedeelde activiteiten zorgen ervoor dat bezoekers ook buiten hun eigen vriendengroep contact maken.

Het concept is flexibel en past zich aan verschillende locaties en communities aan.





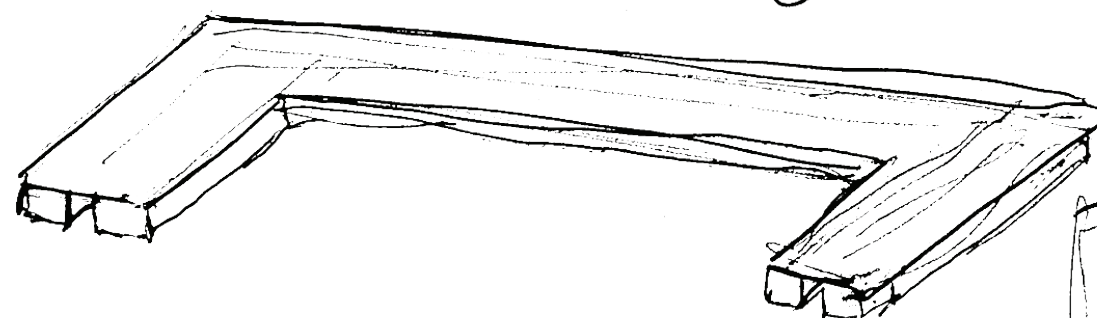
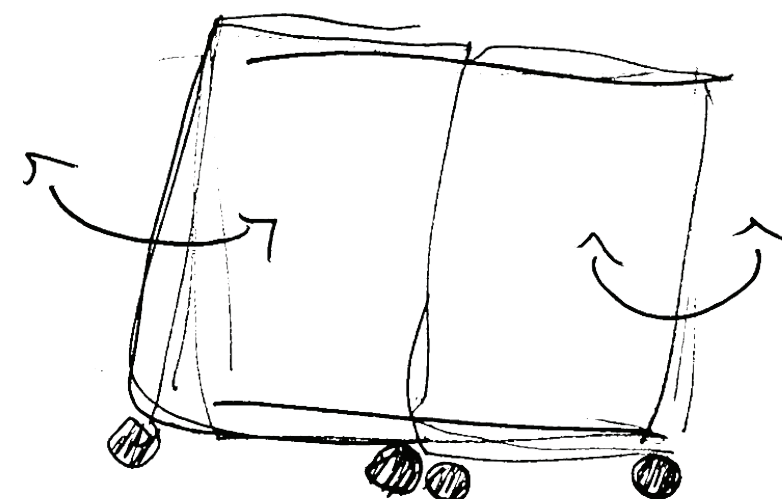
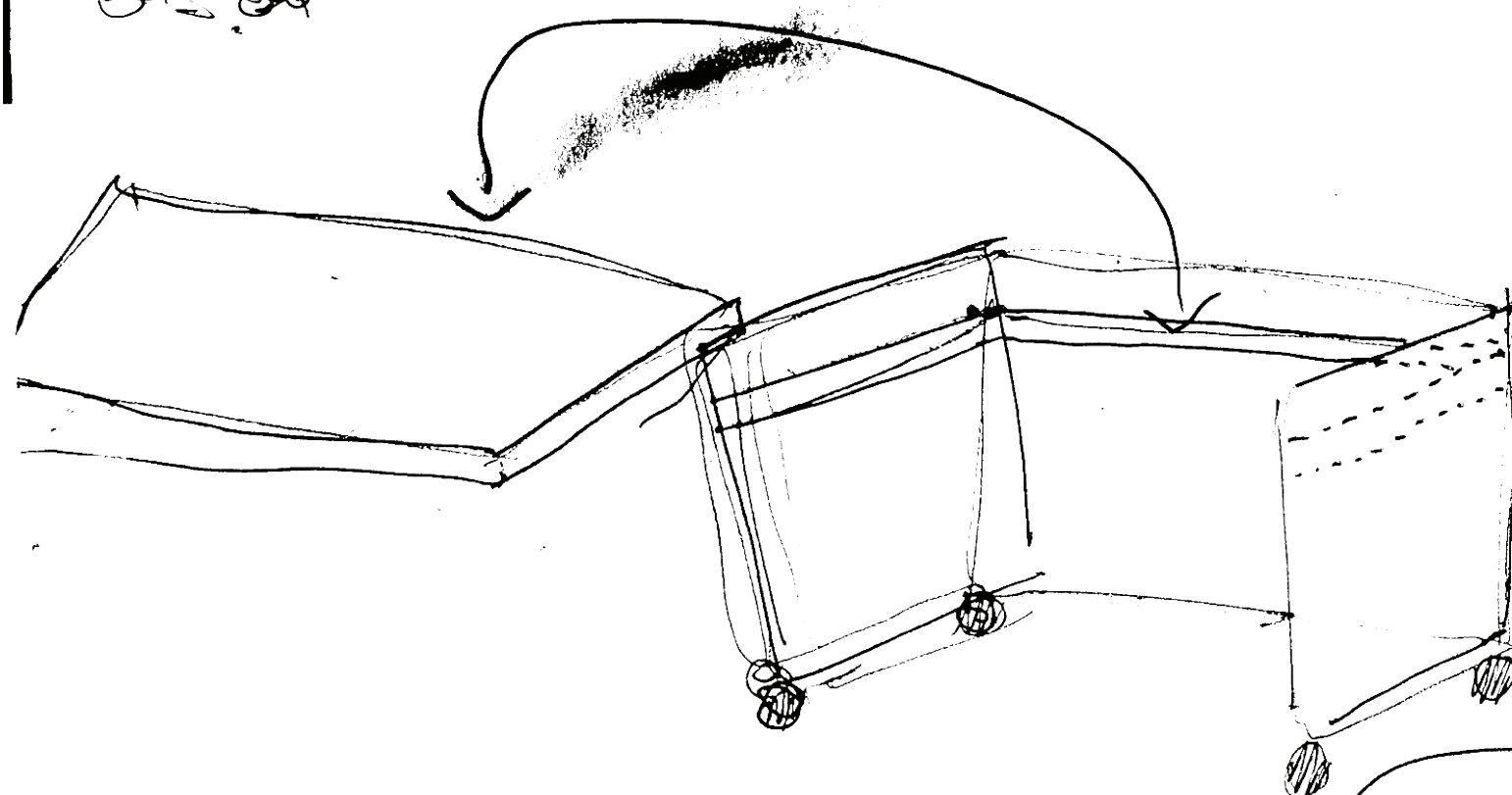
Voordat ik begon met ontwerpen heb ik onderzocht welke sfeer het concept moest uitstralen. Ik verzamelde referenties van plekken waar mensen op een spontane en ontspannen manier samenkomen. Niet de activiteit zelf stond centraal, maar de energie, openheid en sociale interactie tussen mensen.



ontwerpen voor ontmoeting

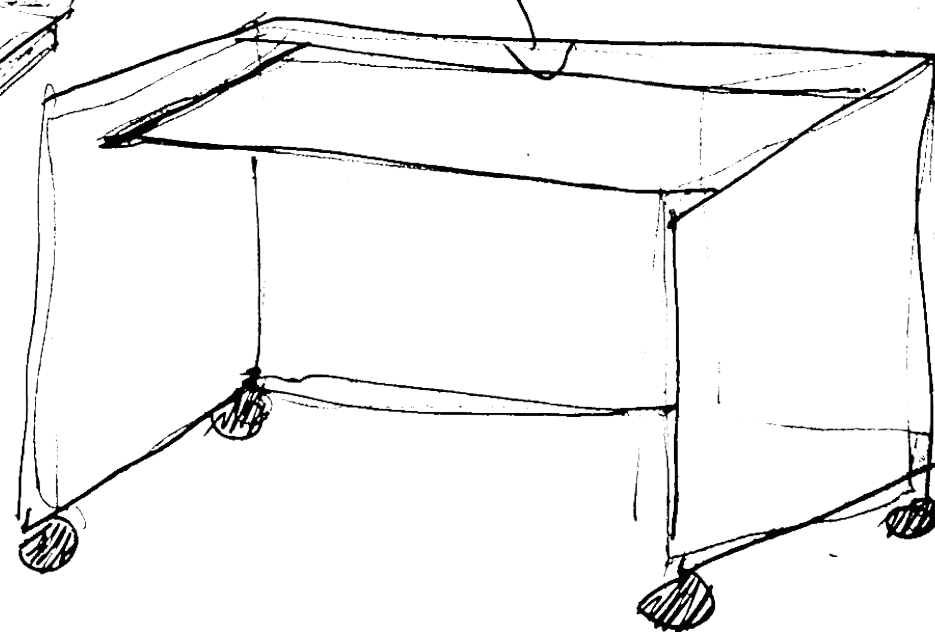
Door middel van schetsen onderzocht ik hoe de inrichting van een ruimte sociale interactie kan stimuleren. Het uitgangspunt was om te voorkomen dat bezoekers zich alleen binnen hun eigen groep bewegen. Daarom experimenteerde ik met ronde en gebogen tafels, waardoor mensen automatisch naast of tegenover onbekenden terechtkomen. Deze opstelling verlaagt de drempel om een gesprek te beginnen en vergroot de kans op spontane ontmoetingen.

03-20



mobiele bar

Om het concept flexibel en op verschillende locaties inzetbaar te maken, onderzocht ik een modulair en inklapbaar barsysteem. Door middel van schetsen verkende ik hoe de bar eenvoudig vervoerd, uitgeklappt en opgebouwd kan worden. Zo ontstaat een mobiele ontmoetingsplek die tijdelijk kan verschijnen in parken, pleinen of op campussen, zonder afhankelijk te zijn van een vaste locatie.



merkontwikkeling

Uit de interviews bleek dat jongeren vooral behoefte hebben aan een plek waar ze zich welkom voelen en nieuwe mensen kunnen ontmoeten. Daarom moest de identiteit toegankelijk, open en uitnodigend aanvoelen.

Mijn concept richt zich op jonge volwassenen die elkaar vinden via gedeelde interesses zoals muziek, sport, creativiteit en cultuur.

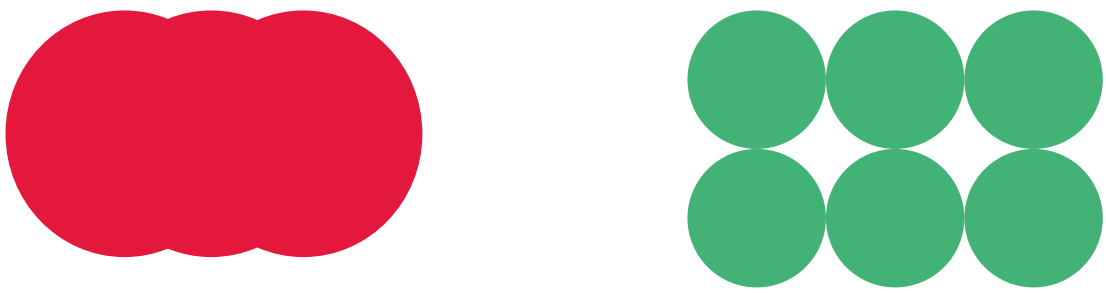
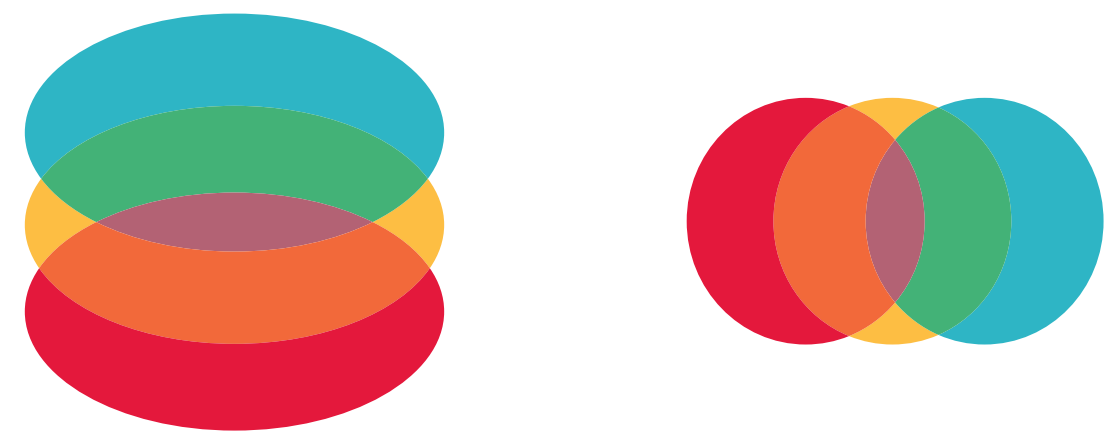
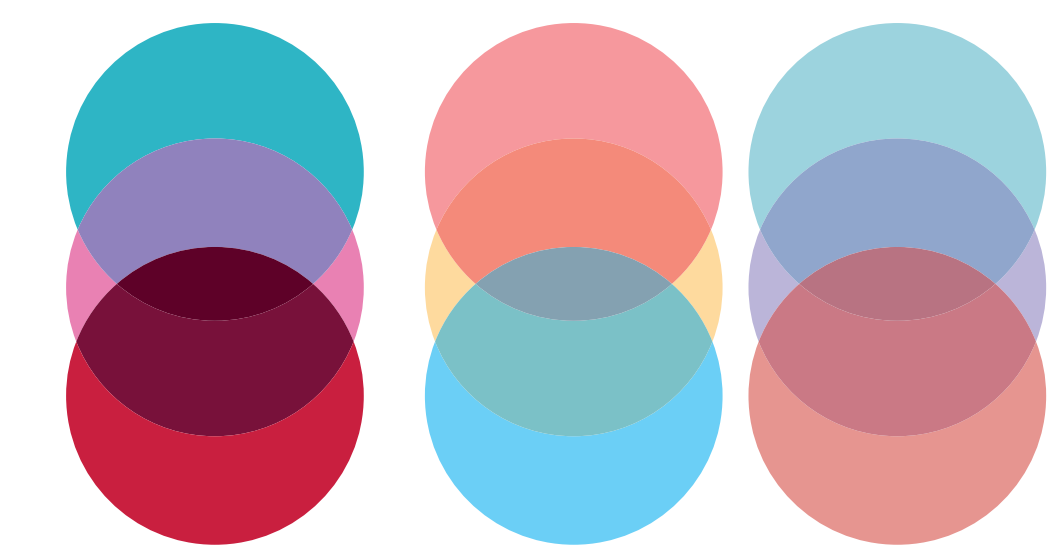
naamontwikkeling

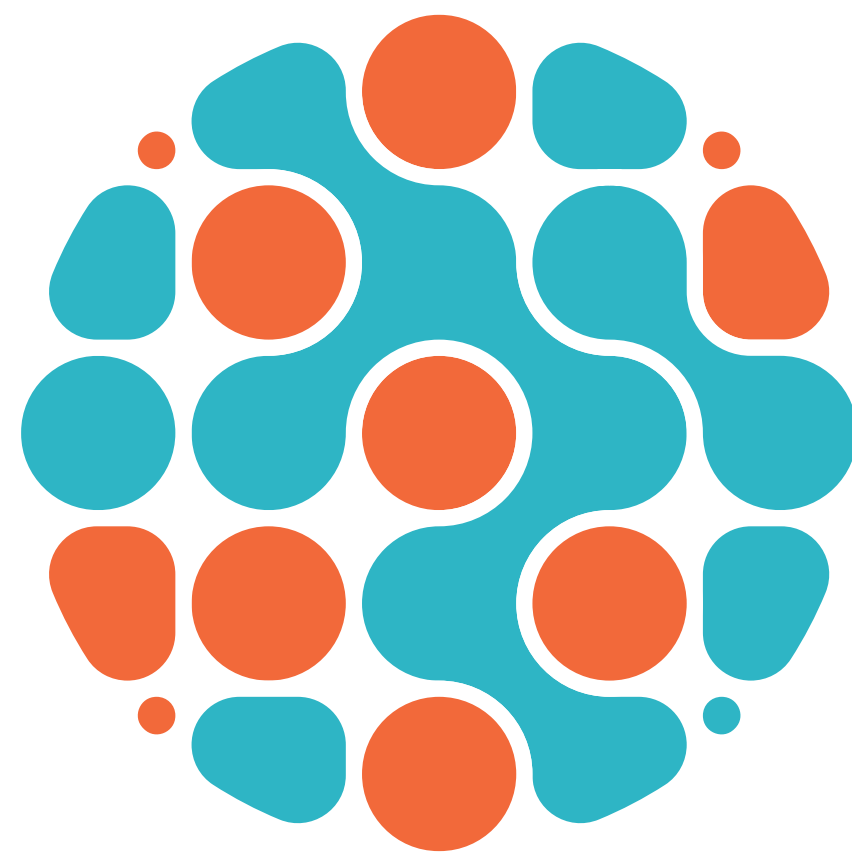
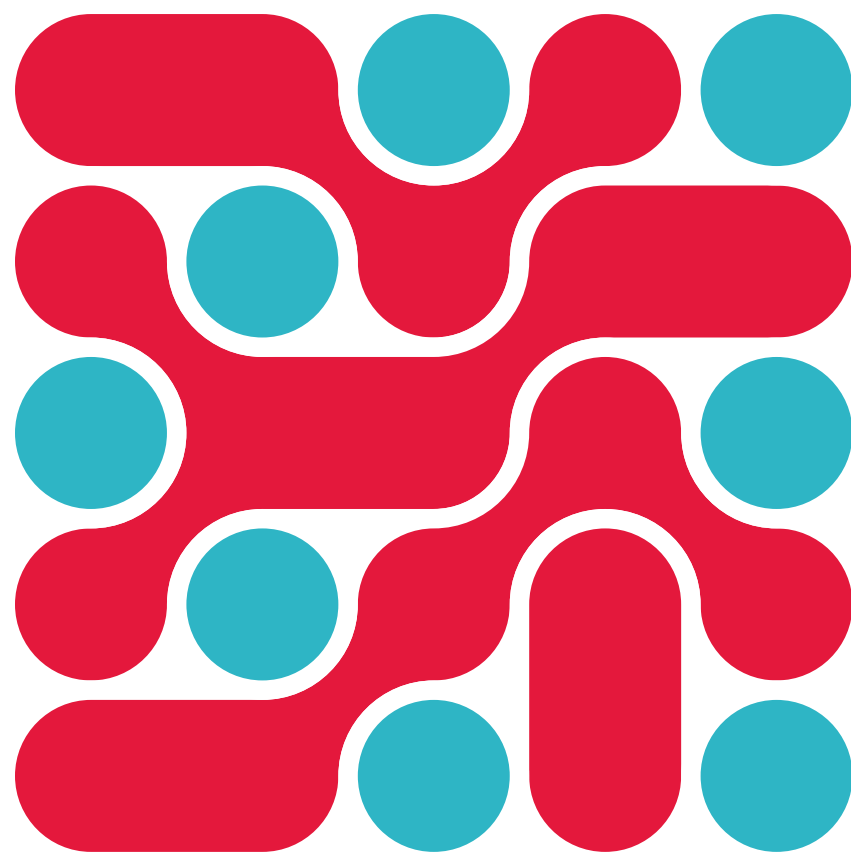
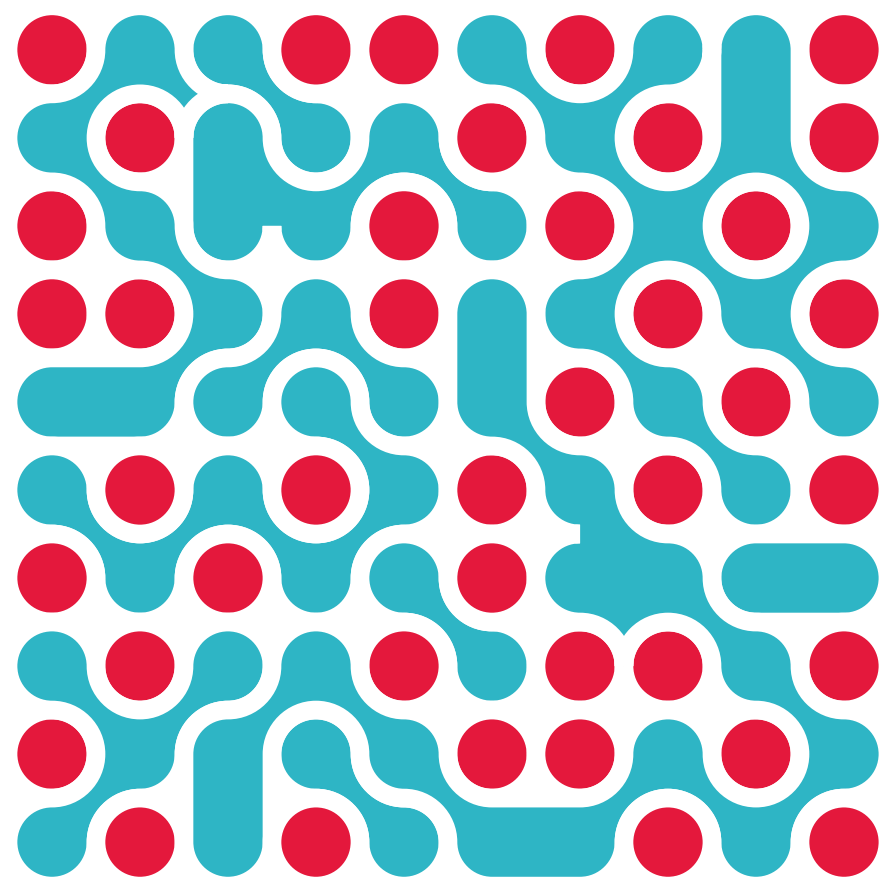
Tijdens het ontwikkelen van het concept zocht ik naar een naam die de kern van het idee kon samenvatten. In eerste instantie draaide het concept vooral om een mobiele ontmoetingsplek, maar gedurende het ontwerpproces werd duidelijk dat het niet ging om de plek zelf, maar om wat mensen daar met elkaar delen.

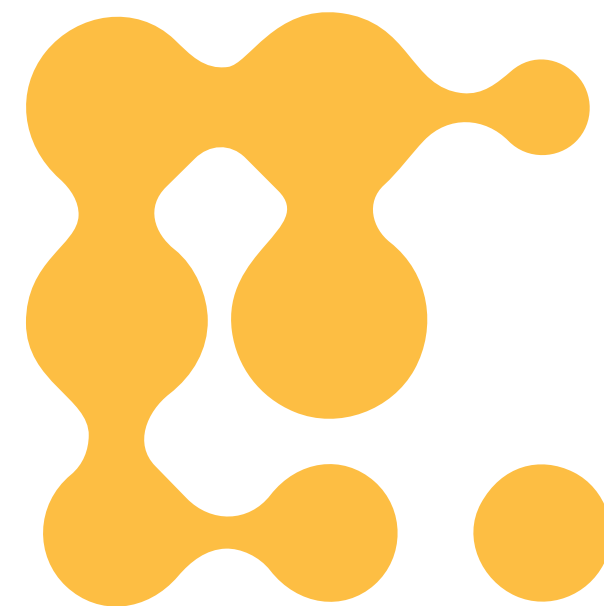
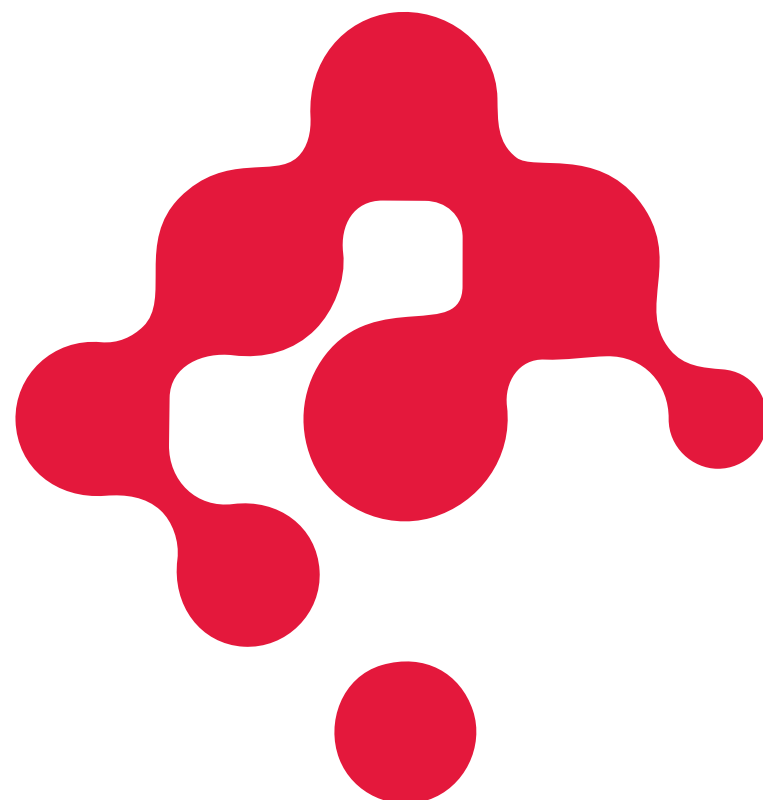
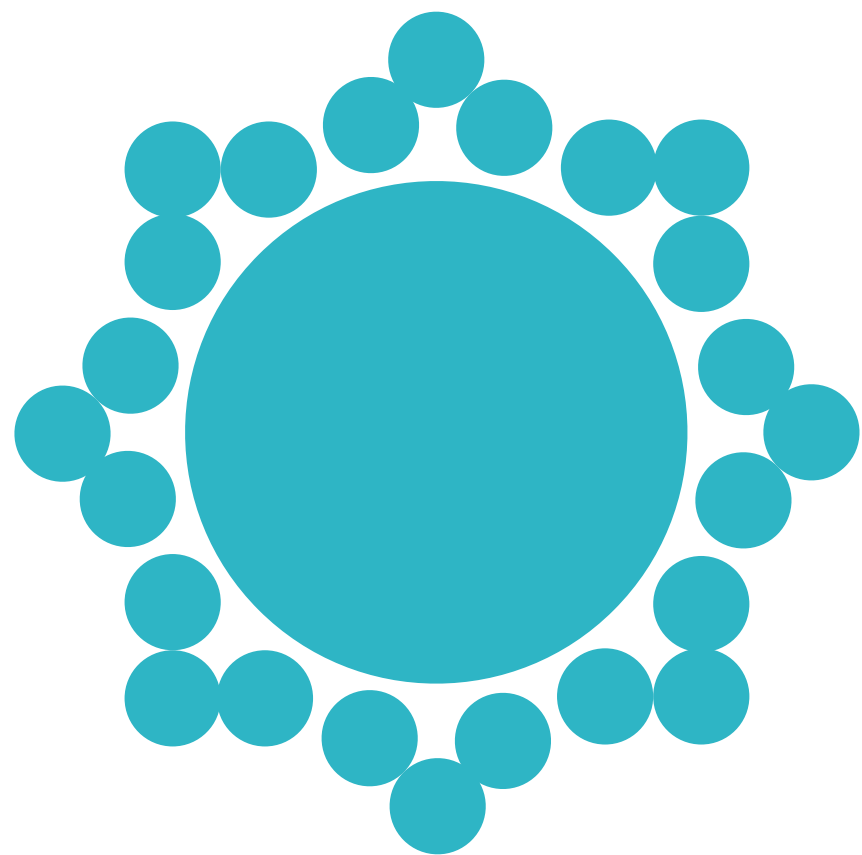
Zo ontstond de naam COMMON. Het woord verwijst naar een gedeelde plek (common ground), maar ook naar mensen die iets met elkaar gemeen hebben. Tijdens de interviews kwam naar voren dat gedeelde interesses zoals muziek, creativiteit of een gezamenlijke activiteit vaak de aanleiding zijn voor nieuwe ontmoetingen. COMMON brengt die twee betekenissen samen, een plek waar mensen elkaar vinden doordat ze iets delen.

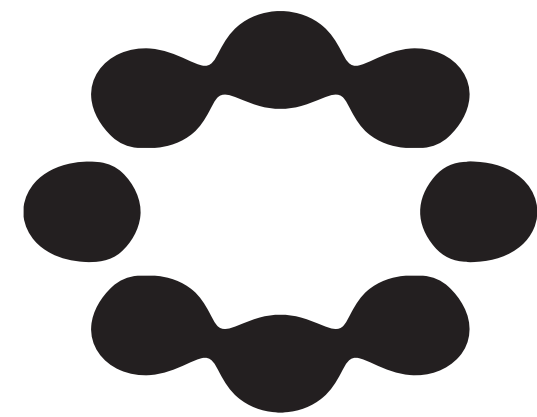
visuele identiteit

Na het bepalen van de naam begon het zoeken naar een visuele vorm die hetzelfde gevoel kon overbrengen als het concept. In plaats van direct een logo te ontwerpen, onderzocht ik hoe ontmoeting, beweging en groepsvorming grafisch vertaald konden worden. Door te experimenteren met eenvoudige vormen, composities en patronen ontstonden verschillende richtingen.

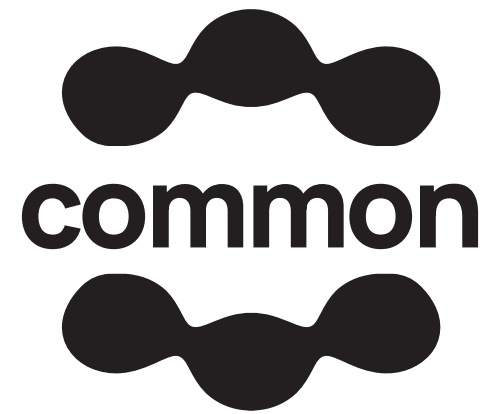




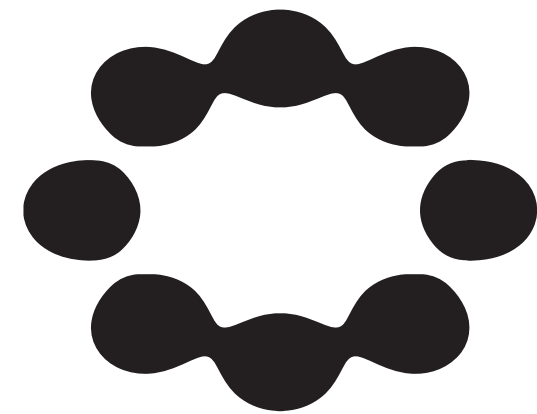




COMMON



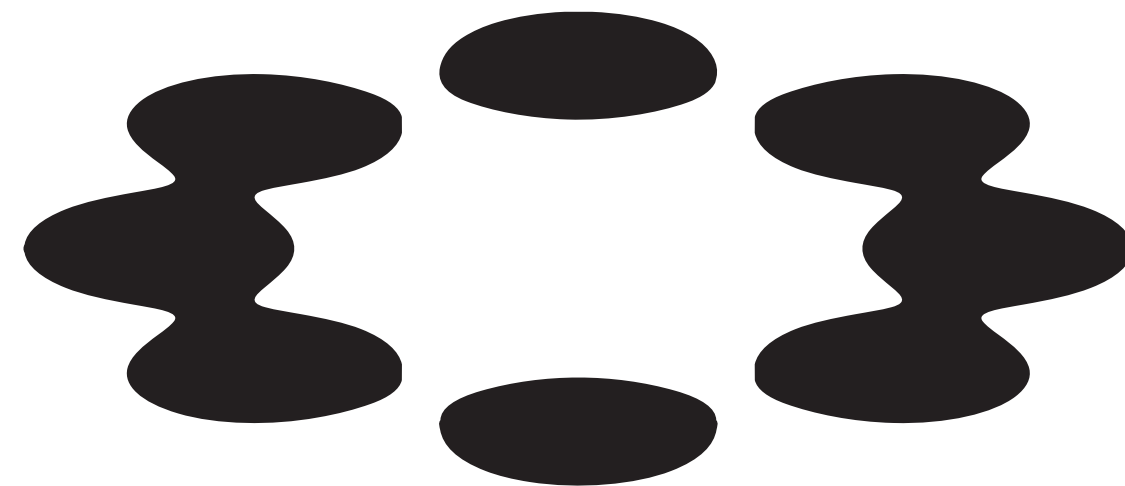
common



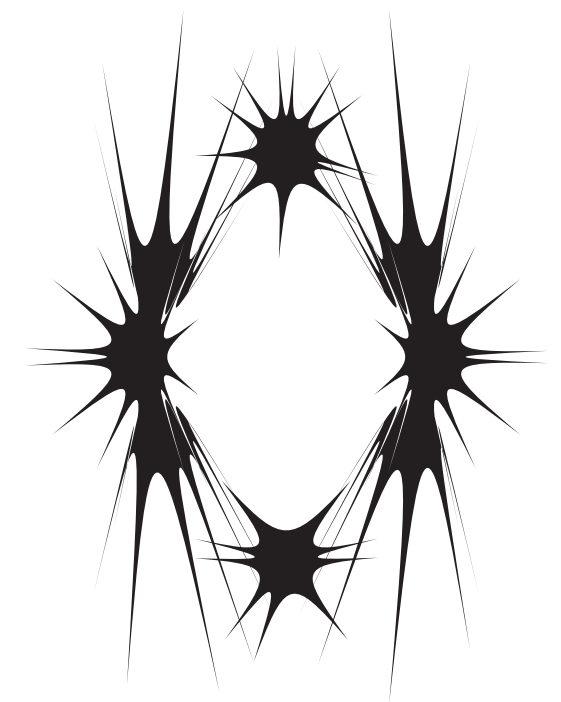
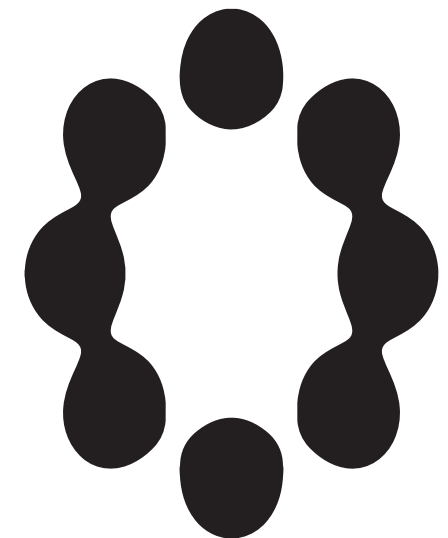
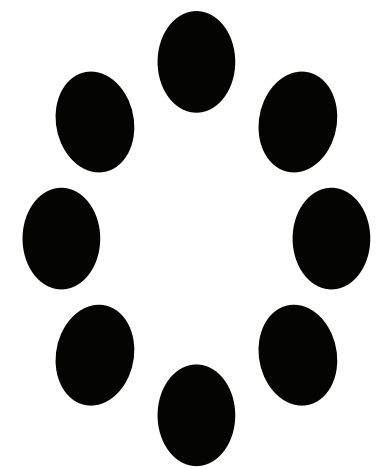
common



COMMON



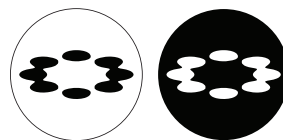
common



huisstijl 01



Made
to meet.



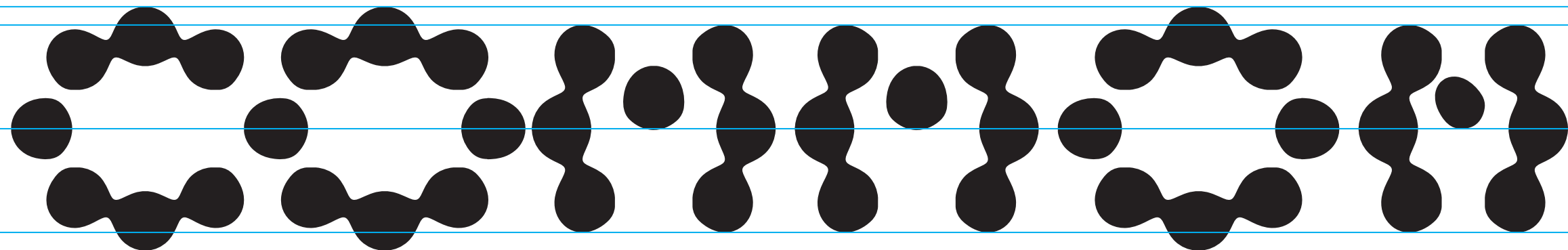
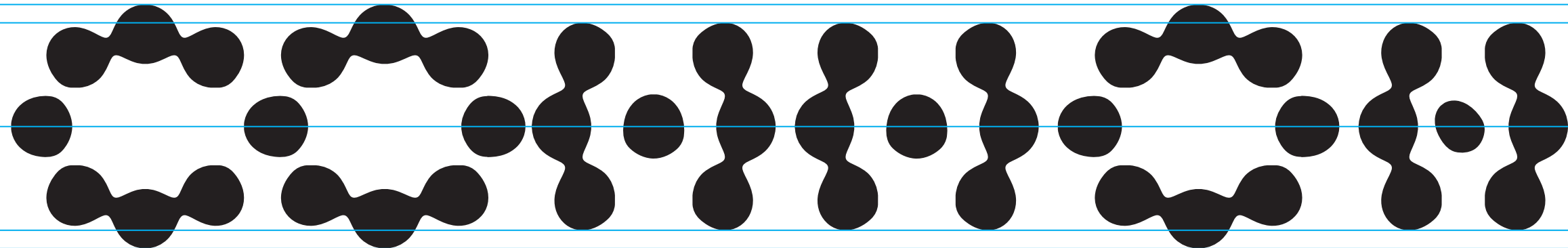
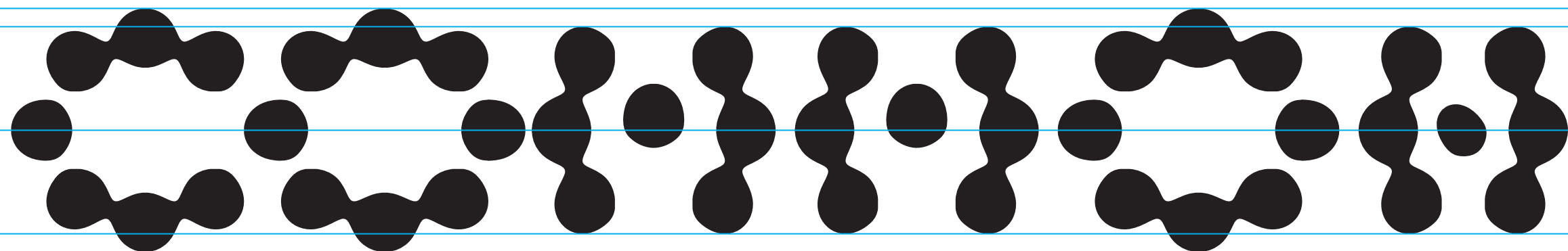
common

Aa Aa

Made to meet.

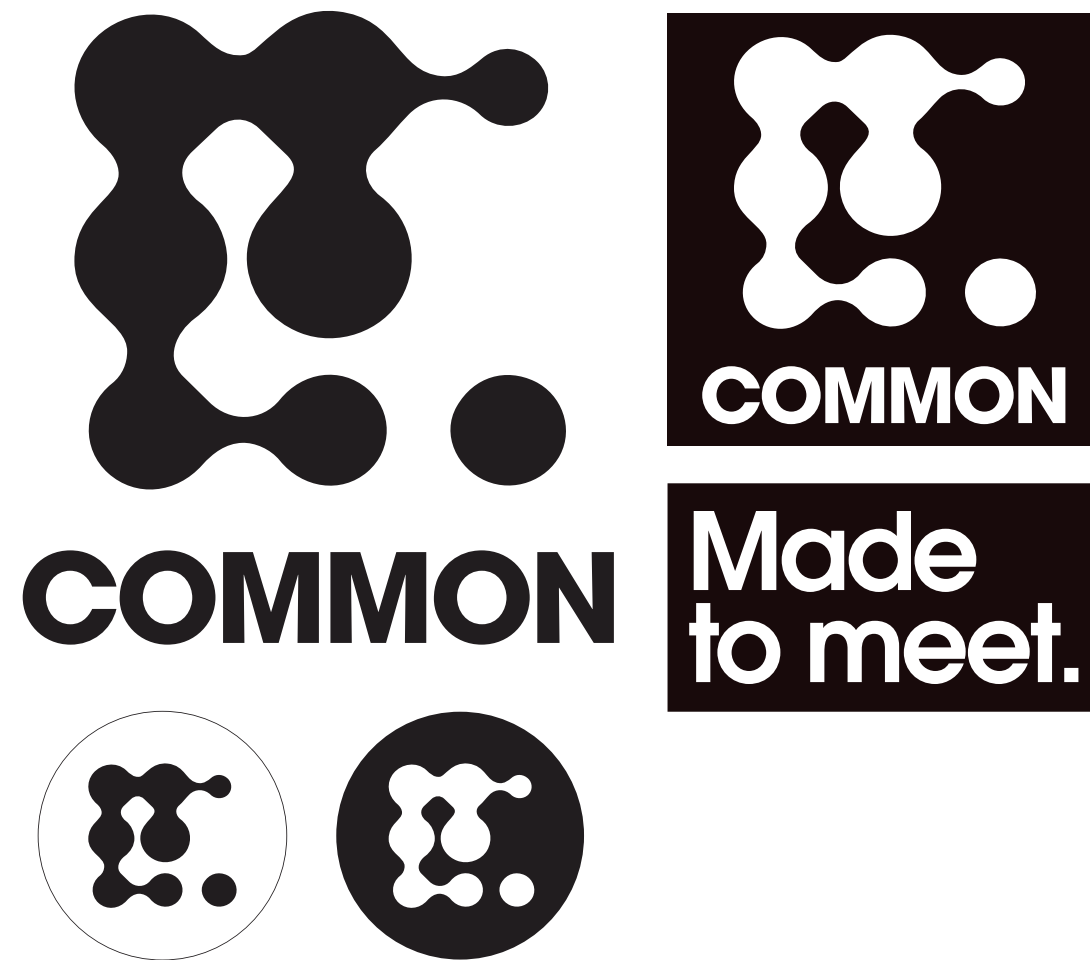
common creates temporary places
where people connect through shared interests, music and culture.







huisstijl 02



Aa Aa

Made to meet.

COMMON creates temporary places
where people connect through shared interests, music and culture.

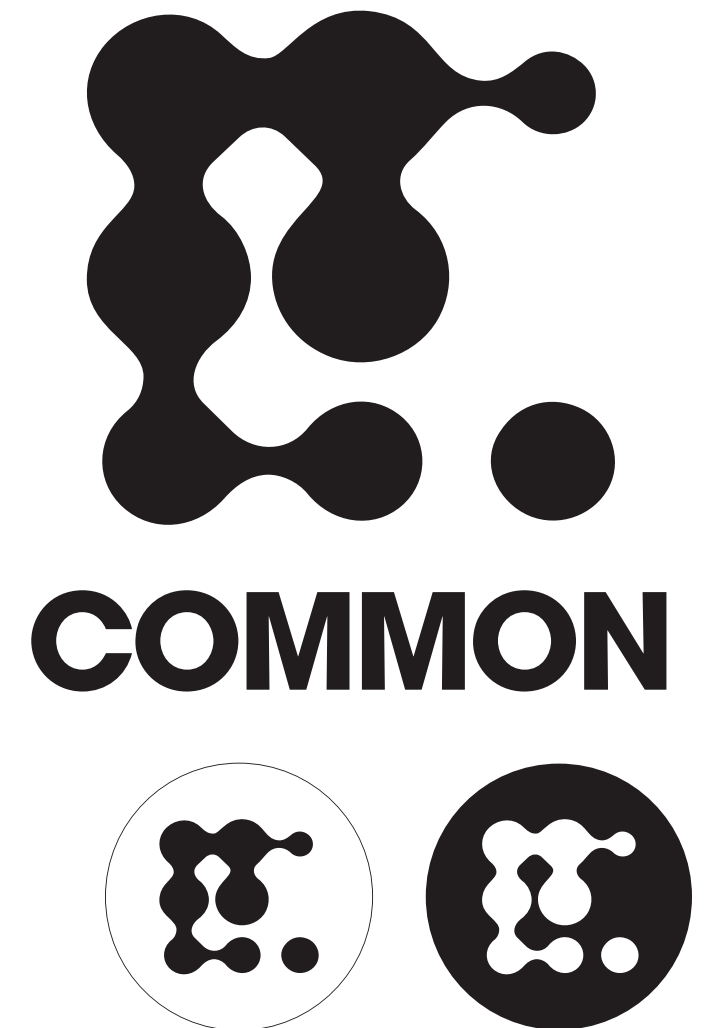
COMMON



waarom deze huisstijl

Uiteindelijk koos ik voor een identiteit die net als het concept draait om verbinding. Het beeldmerk bestaat uit organische vormen die samen een geheel vormen. De losse elementen symboliseren individuen, terwijl de verbonden vormen verwijzen naar ontmoeting, community en samenwerking.

De ronde vormen geven de identiteit een open en toegankelijk karakter, zonder formeel of afstandelijk aan te voelen. In combinatie met de eenvoudige typografie ontstaat een herkenbare en flexibele huisstijl die op verschillende evenementen en toepassingen gebruikt kan worden. Zo ondersteunt de visuele identiteit niet alleen het merk, maar versterkt zij ook de kern van het concept: mensen samenbrengen.



Aa Aa

Made to meet.

COMMON creates temporary places
where people connect through shared interests, music and culture.

event poster schetsen COMMON

Long Table Dinner.

Oosterpark, Amsterdam

20 JUL 18:00 - 21:00



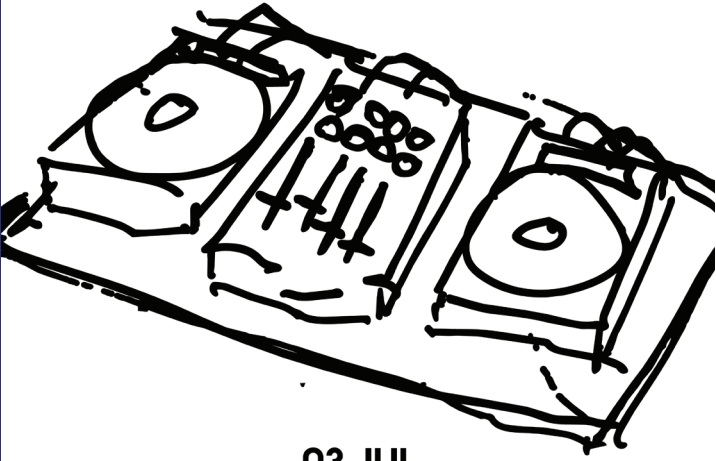
Made to meet.

50+ seats
Reserve your seat at common.world



Open Booth.

03 JUL
18:00 - 23:00
Griffpark, Utrecht



Made to meet.

free entry



Long Table Dinner.

Oosterpark, Amsterdam

20 JUL 18:00 - 21:00



Made to meet.

50+ seats
Reserve your seat at common.world



Morning Run Club.

09 AUG
09:00
Vondelpark, Amsterdam



Made to meet.

5KM
more info at common.world



Long Table Dinner.

20 JUL
18:00 - 21:00
Oosterpark, Amsterdam



Made to meet.

50+ seats
Reserve your seat at common.world



Open Booth.

03 JUL
18:00 - 23:00
Griffpark, Utrecht



Made to meet.

free entry



Open Booth.

03 JUL
18:00 - 23:00
Griffpark, Utrecht



Made to meet.

free entry



Open Booth.

03 JUL
18:00 - 23:00
Griffpark, Utrecht



Made to meet.

free entry



events

Om te laten zien hoe het concept in de praktijk werkt, heb ik drie mogelijke evenementen uitgewerkt. Elk evenement richt zich op een andere doelgroep en activiteit, maar heeft hetzelfde doel: het creëren van laagdrempelige ontmoetingen tussen mensen met gedeelde interesses. Zo laat het concept zien hoe een identiteit zich flexibel kan aanpassen aan verschillende locaties, communities en vormen van sociale interactie.

Open Booth.

03 JUL

18:00 - 23:00

Griffpark, Utrecht

Made
to meet.

free entry



open booth

Lokale DJ's krijgen de mogelijkheid om een set te draaien terwijl bezoekers vrij kunnen binnenlopen, luisteren en elkaar ontmoeten. Muziek vormt de aanleiding voor interactie, niet het einddoel.

Doel: creatieven en muzikliefhebbers verbinden.

Programma

16:00

Opbouw van de booth, bar en gezamenlijke zitplekken.

17:00

Locatie opent. Bezoekers kunnen vrij binnenlopen, een drankje halen en de ruimte ontdekken.

17:30

Eerste DJ set. Rustige muziek om de sfeer op gang te brengen.

18:30

Community activiteit, bijvoorbeeld een creatieve workshop, spel of gezamenlijke activiteit.

19:30

Open Booth. Lokale DJ's of beginnende artiesten draaien korte sets en ontmoeten bezoekers.

21:00

De muziek bouwt langzaam op en de energie van het evenement groeit.

22:00

Hoofdset van een gast DJ.

23:00

Afsluiting. De muziek eindigt rustig en bezoekers blijven nog even napraten voordat de locatie wordt afgebouwd.

Waarom werkt dit?

De dag is opgebouwd rondom gedeelde ervaringen. Muziek, workshops en gezamenlijke activiteiten geven bezoekers een natuurlijke aanleiding om met elkaar in gesprek te gaan. Door de open inrichting, lage drempel en flexibele programmering ontstaat een tijdelijke ontmoetingsplek waar nieuwe sociale verbindingen centraal staan.



Long Table Dinner.

20 JUL

18:00 - 21:00

Oosterpark, Amsterdam

50+ seats

Made
to meet.

Reserve your seat at
common.world



long table dinner

Long Table Dinner is een gezamenlijk diner waarbij onbekenden aan één lange tafel samenkomen. Door samen te eten ontstaat op een natuurlijke manier ruimte voor gesprekken, nieuwe ontmoetingen en het delen van verhalen. Het diner draait niet om luxe, maar om verbinding.

Programma

16:00

Opbouw van de lange tafels, keuken en gezamenlijke zitplekken.

17:00

Locatie opent. Bezoekers kunnen vrij binnenlopen, een drankje halen en een plek aan tafel kiezen.

17:30

Welkom en korte introductie over het concept van de avond.

18:00

Het diner begint. Gangen worden gezamenlijk uitgeserveerd zodat iedereen tegelijk eet en gesprekken vanzelf ontstaan.

19:00

Tussen de gangen door worden kleine interactieve opdrachten of gesprekskaarten uitgedeeld om nieuwe gesprekken op gang te brengen.

20:00

Dessert en open gesprek. Bezoekers kunnen vrij rondlopen, van plek wisselen of nieuwe mensen leren kennen.

20:30

Akoestische muziek of een rustige DJ set zorgt voor een ontspannen sfeer.

21:30

Afsluiting. Bezoekers blijven nog even napraten voordat de tafels gezamenlijk worden opgeruimd.

Waarom werkt dit?

Samen eten brengt mensen op een laagdrempelige manier met elkaar in contact. Doordat iedereen aan een lange tafel zit, vervagen de grenzen tussen verschillende vriendengroepen en ontstaan spontane gesprekken. Het diner biedt een gedeelde ervaring die sociale verbinding stimuleert en bezoekers uitnodigt om nieuwe mensen te leren kennen.

Morning Run Club.

09 AUG

09:00

Vondelpark, Amsterdam

5KM

Made
to meet.

more info at
common.world



morning run club

Morning Run Club brengt mensen samen door middel van beweging. De gezamenlijke run vormt een laagdrempelige manier om nieuwe mensen te ontmoeten en de dag actief te beginnen. Het tempo is toegankelijk voor iedereen, waardoor de focus ligt op samen bewegen in plaats van presteren.

Programma

08:30

Verzamelen. Bezoekers halen een kop koffie of thee en maken kennis met elkaar.

09:00

Korte introductie van de route en het concept.

09:15

Gezamenlijke warming-up.

09:30

De run begint. Onderweg worden meerdere korte stops gemaakt zodat de groep bij elkaar blijft en deelnemers met verschillende mensen kunnen praten.

10:15

Terugkomst op de locatie.

10:30

Gezamenlijk ontbijt met koffie, fruit en belegde broodjes aan lange tafels.

11:15

Vrije inloop. Bezoekers kunnen blijven hangen, napraten of nieuwe mensen leren kennen.

12:00

Afsluiting.

Waarom werkt dit?

Samen sporten verlaagt de drempel om contact te maken. Doordat iedereen dezelfde activiteit deelt, ontstaan gesprekken op een natuurlijke manier. Het gezamenlijke ontbijt na afloop biedt ruimte om deze eerste ontmoetingen verder uit te bouwen, waardoor de run niet alleen een sportieve activiteit is, maar ook een sociale ontmoetingsplek.

reflectie

Tijdens dit project ontdekte ik dat een goed ontwerp niet begint met een oplossing, maar met het begrijpen van een probleem. In eerste instantie dacht ik dat mijn project zou draaien om het ontwerpen van een nieuwe uitgaansplek. Door de interviews en het vervolgonderzoek ontdekte ik echter dat het echte vraagstuk niet het uitgaan zelf was, maar de behoefte aan laagdrempelige ontmoetingen en een gevoel van community.

Gedurende het proces veranderde mijn concept meerdere keren. Het begon als een moderne stamkroeg, maar groeide uiteindelijk uit tot een flexibel systeem van tijdelijke ontmoetingsplekken dat zich kan aanpassen aan verschillende locaties, doelgroepen en activiteiten.

Dit project heeft mij laten zien hoe onderzoek, experimenteren en ontwerpen elkaar kunnen versterken. Ik heb geleerd om mijn eerste idee los te laten wanneer nieuwe inzichten daarom vragen en mijn ontwerp steeds verder aan te scherpen. Dat is een manier van werken die ik tijdens de opleiding verder wil ontwikkelen.